no.654
2002年 3/15
アミューズメント通信
MARCH 15, 2002
ゲームマシン
GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Yachiyo Bldg., 2-2-1, Nakazaki-Nishi, Kita-ku, Osaka,530-0015 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US$ 180.00 / year.

毎月2回(1日·15日)発行 昭和56年10月17日 第3種郵便物認可 ㈱アミューズメント通信社 〒530-0015 大阪市北区中崎西2−2−1 八千代ビル ☎06(6314)0309 FAX06(6314)3821 定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

基板タイプのＴＶゲームが少なくなり

入場者は16%減

セガ社などコンテンツメーカーは意欲的

ＡＯＵ主催「ＡＯＵアミューズメントエキスポ２００２」が二月二十二～二十三日、千葉・幕張メッセで開かれ、四十四社（前回五十四社）が六百九十七小間（七百二十九小間）に出展した。

入場者数は事務局によると二日間で一万四千四百七十三人（報道関係除く）で、前回に比べ一五・六％減少した。うち招待券による業者関係の入場が一万六百九十五人で八・四％減、二日目のみ有効の一般入場券は三千七百七十八人で三一・〇％も減少した。なお報道関係も約三八％減となった。

会場は前回と同じ二ホールを使用し、一小間のサイズを少し大きくしたが、来場者が減ったため混雑は見られなかった。しかし通路に向けてステージを設置した部分などは、相変わらずごった返した。

セガ社が出品した独特の操作方法によるサッカーゲーム「ワールドクラブ・チャンピオンフットボール・セリエＡ2001－2002」

展示内容については、技術的な向上やさまざまな工夫が見られるものの、ゲーム内容の面で話題となるものは少なかった。とくにＴＶゲーム分野はメーカーの出展が前回に続いて減り、基板タイプの新作も大幅に減少した。逆にＳＣロケ用の子ども向けメダルゲーム機は増える傾向にある。

ＴＶゲーム機では、プレイヤーの動きを感知し画面に反映させるセンサーを使ったものが増加した。ゲーム内容はスポーツ、ドライブ、ガン、格闘、パズルなど多彩だが、出品数が少ないため選択肢がほとんどないという状況だった。

その他アーケードゲーム機では、パンチングとキックマシン以外はすべて景品払い出しタイプとなった。ポーカーなどゲーミングタイプが減り、子ども向けの簡単な内容のものが多くなっている。

メダルゲーム機は子ども向けのキャラを使ったものや、多彩なフィーチャーを加えたプッシャーが目立った。シール機は機種が絞られた。

小型乗物機は遊びの要素が少ないオーソドックスなものに戻りつつある。遊園施設は遊具の実物と写真展示のみだった。（6めん以下にＴＶゲーム分野を、このほかの分野は次号で詳報）

左側上の写真はセンサーを使ったナムコの剣劇ゲーム機「魔斬」、左下は乗物に乗りサオで吸盤付きの糸を垂らし景品カプセルを取るバンプレスト／ＢＬＤオリエンタル「釣っちゃ王」

業務用ＣＧ基板として

「トライフォース」開発

家庭用「ＧＣ」もとにセガ社とナムコ

㈱セガ（本社東京、佐藤秀樹社長）、㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）、任天堂㈱（本社京都、山内溥社長）の三社は、任天堂「ゲームキューブ」（ＧＣ）基板をもとにした業務用の汎用ＣＧ基板「トライフォース」を共同開発することで合意した、と二月十八日発表した。

これはセガ社とナムコが昨年九月に合意した業務用ＡＭ機分野での包括業務提携項目のうち「次世代業務用汎用ＣＧ基板の共同開発・技術提携」について、任天堂の協力を得て具体化することになったもの。

三社提携の目的として①業務用ＴＶゲーム市場の拡大、②コストパフォーマンスの高い業務用ＴＶゲームソフト開発環境の創出、③家庭用、業務用相互に遊びを広げる新しいゲームシステムの提案――の三点を挙げている。任天堂は128ビット家庭用ＴＶゲーム機「ＧＣ」のアーキテクチャを提供、これをもとにセガ社とナムコが業務用ＣＧ基板「トライフォース」を共同開発し、今年度中に完成させる予定。新ＣＧ基板は「ＧＣ」の能力をそのまま利用することになるが、基板およびゲームソフト部分の形態などは未定。

ゲームソフトはセガ社とナムコがそれぞれ開発するほか、サードパーティーにも広く呼びかけていくとのこと。「ＧＣ」はＰＳ２やＸｂｏｘと違ってネット対応やＤＶＤ再生機能がなくゲーム専用機であるが、ゲームソフトの開発が比較的容易で、「トライフォース」用の開発も同じことが言える。また同新基板と「ＧＣ」のゲームソフトの相互移植も容易になる。

セガ社とナムコでは、「ＧＣ」用ソフトは若年層向けが多いため、「トライフォース」用ソフト開発は当面、若年層を対象とした内容のゲームを開発するとのこと。なお任天堂は「ＧＣ」用同社ゲームソフトの業務用への移植は考えていないとしている。

ＡＯＵエキスポで展示された「トライフォース」の外観

ジャスダックに株式を

サン電子が公開

業務用撤退、家庭用など

サン電子㈱（本社愛知県江南市、前田昌美社長）の株式が三月二十日、ジャスダックに上場されることになった。二月十五日に日本証券業協会が発表した。かつては業務用ＴＶゲーム開発を手がけたこともあるが、業務用からは撤退している。

七一年四月創業の電子機器メーカーで、七四年からパチンコホール用コンピュータ、七八年から業務用ＴＶゲーム、八四年からパソコン、八五年から家庭用ＴＶゲームを手がけてきた。〇一年三月期売上高ではパチンコ関連が五一・八％、通信機器関連が三三・八％、家庭用ゲームソフトが八・八％、その他が五・六％となっている。

〇一年三月期の売上高は前年比一五・一％増の百四十三億六千三百万円、経常利益は二四・〇％増の二十七億四百万円、当期利益は六九・三％増の十億四百万円。

子会社にサン・コミュニケーションズ、アイワ化成がある。ホール用コンピュータなどで「ＳＵＮＴＡＣ」、家庭用ゲームソフトで「ＳＵＮＳＯＦＴ」のブランドがある。

株式公開に伴い五十万株を公募、五十万株を売り出す予定。主幹事は大和証券ＳＭＢＣ。

コナミ、3月期予想を
さらに下方修正
業務用AMは落ち込み続く

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）は二月十四日、第三・四半期（十－十二月期）決算を発表するとともに、通期（〇二年三月期）業績予想をさらに下方修正した。

第三・四半期の売上高は、コナミスポーツを含んでいない前年同期と比べて三一・八％増の七百二十八億八千三百万円、経常利益は一〇・八％減の百四十五億七千八百万円、当期利益は四・四％減の八十億八千万円だった。

部門別ではCS（家庭用）の売上高が八七・四％増の三百九十三億七千九百万円、営業利益が一三三・八％増の百八億三千九百万円。PS2用「メタルギアソリッド2」が内外で伸ばしたことによる。しかし「遊戯王」などCP（キャラクタープロダクツ）の売上高は六七・七％減の七十五億七千三百万円、営業利益は八一・八％減の二十一億三千四百万円と大きく落ち込んだ。

AM（業務用AM機）は売上高が六三・六％減の十六億二千七百万円、営業利益が八一・六％減の三億円と落ち込んだ。GM（ゲーミング機）の売上高は一〇五・七％増の四十七億千九百万円、営業利益は一五・六倍の九億八千八百万円と回復した。PS（パチンコ用液晶表示装置）は売上高が七三・〇％増の四十三億六百万円、営業利益は一三七・二％増の十一億三千四百万円と好調だった。

新規のHE（コナミスポーツなど）は売上高が百四十四億八千二百万円と大きいが、営業利益は五億四千五百万円。その他の売上高は四九・九％減の七億九千五百万円、営業損失は一億六千万円。「その他」のうちOA（ゲーム場運営）は、売上高が二・一％減の十億八千八百万円、営業損失が二千八百万円（前年同期は一億八千八百万円）と振るわなかった。

第四・四半期（一－三月期）について、米国での「遊戯王」発売が遅れていること、国内でのパチスロ機投入が延びることから業績予想を修正した。利益面でもマイカルの民事再生手続きによりコナミスポーツが入れている保証金回収不能リスクが高まり、損失引当を行なったこと、また子会社の株式公開で特別利益の見込みに差が生じたこと——から予想を下回る見込みとなった。

修正後の〇二年三月期連結売上高は前年比二八・二％増の二千二百億円（八月の前回予想は二千三百三十億円）、経常利益は二八・七％減の二百六十億円（三百十億円）、最終利益は三八・一％減の百三十五億円（百七十五億円）と見込まれている。

SKジャパン、3月期の
予想を上方修正
好調な9ヵ月業績をもとに

㈱エスケイジャパン（本社大阪、久保敏志社長）は二月八日、第三・四半期までの九ヵ月業績の発表とともに、通期業績予想を上方修正した。

今期九ヵ月間の売上高は前年同期比二一・八％増の四十八億八千二百万円、営業利益は六・七％増の三億七千三百万円、経常利益は六・六％増の三億六千四百万円だった。ゲーム機用景品の売上高は二一・一％増の四十一億五千二百万円、物販商品は二五・九％増の七億三千万円。景品はとくにSCロケ向けが好調だったとしている。

〇二年三月期の業績予想は、売上高六十一億五千万円（昨年五月の前回予想では五十四億円）、経常利益四億円（三億六千万円）、当期利益二億二千二百万円（二億四百万円）と上方修正した。

特許・実用新案 出願公告・公開
（2月1日～15日）

特許庁で登録された特許、実用新案と、特許出願公開で、AM業界関連のものは次のとおり。公報の日付、発明／考案の名称、出願人（都道府県名）、登録／公開番号、特許登録については出願番号も、の順に掲載。登録／考案の具体的な内容は、次の特許庁ウェッブサイトで見ることができる。www.ipdl.jpo-miti.go.jp/homepg.ipdl

特許登録

二月四日＝「実写とCGの合成画面を有するビデオゲーム装置」、㈱セガ（東京）、3252580、5-346355。「遊戯者データを利用したゲーム実行方法及び、ゲーム装置」、同、3252842(早)、12-115552。「メタル・飲料物交換機」、ベルコ㈱（東京）、3253432、5-243506。「機械的カード分配器を含むゲーム機」、ブリスロウ・モリソン・ターズイアン社（米国）、3253998、4-23618。「3次元シミュレータ装置及び画像合成方法」、㈱ナムコ（東京）、3254091、6-300240。「客席動揺装置」、三菱重工業㈱（東京）、3254153、8-342901。

二月十二日＝「ゲーム機」、㈱セガ（東京）、3254810、5-122723。同、コナミ㈱（東京）、3256187、10-338494。「ゲーム装置及びその入力装置、ゲーム装置の制御方法、並びに記録媒体」、同、3256528、12-149979。「ビデオ式ビンゴゲーム装置」、㈱タイトー（東京）、3255780、5-322645。「ビデオ・ゲーム装置、その制御方法およびビデオ・ゲームのための記録媒体」、㈱スクウェア（東京）、3256467、9-121756。

登録実用新案

二月十五日＝「弾丸等の発射装置をもった玩具を使用した要塞攻撃ゲーム」、大岡龍太（愛知）、3083797(許)。「スロットマシンゲーム機等遊技機の演出装置」、㈱アリストクラートテクノロジーズ（東京）、3088333。

特許出願公開

二月五日＝「回転リール及びこれを利用した遊技機」、㈱オリンピア（東京）、14-35200(請)。「遊技機」、同、14-35209(請)。同、14-35221(請)。同、㈱ソフィア（群馬）、14-35203。同、14-35214。同、㈱大一商会（愛知）、14-35206。同、アルゼ㈱（東京）、14-35212。「スロットマシン」、サミー㈱（東京）、14-35201。同、14-35210(請)。同、14-35220。同、㈱三共（群馬）、14-35205。同、ニチテックス㈱（東京）、14-35211。同、14-35219。「発光体の駆動回路及びそれを含む回胴式遊技機」、同、14-35204。「確率抽選処理装置及びそれを含む回胴式遊技機並びに確率抽選処理方法」、同、14-35218。「スロットマシーン」、㈱平和（群馬）、14-35207(請)。同、14-35208(請)。同、14-35213(請)。「コインリフター」、日本サーボ㈱（東京）、14-35215。「遊戯機、遊戯システム、サーバ機器及びこのサーバ機器で使用する外部記憶媒体」、㈱エス・エヌ・ケイ（東京）、14-35379。「ゲームシステム、印刷装置、サーバおよびゲーム方法」、キャノン㈱（東京）、14-35407。「ゲーム装置、ゲーム処理方法および記録媒体」、㈱ナムコ（東京）、14-35408。「ゲームシステム及び情報記憶媒体」、同、14-35409。「ゲームシステム、サイン認識システム、ゲーム用処理方法、およびゲーム用プログラムを記録した記録媒体」、同、14-35411。「ゲーム装置及び情報記録媒体」、同、14-35416。「シューティング型ゲーム装置、およびシューティング型ゲームにおけるヒットチェック方法」、同、14-35419。「シューティング型ゲーム装置、およびシューティング型ゲームにおけるリロード方法」、同、14-35420。「マルチプレイヤーゲーム用の情報提供システム及び情報記憶媒体」、14-35427。「マルチプレイヤーゲーム装置」、㈱日立製作所（東京）、14-35410。「電子機器装置」、㈱バンダイ（東京）、14-35412。「ゲームシステム、ゲーム提供方法及び情報記憶媒体」、コナミ㈱（東京）、㈱フィスコ（東京）、14-35413(請)。同、14-35423(請)。「ゲーム機、ゲーム機の動作制御方法および記録媒体」、コナミ㈱（東京）、14-35414(請)。「ゲームシステムおよびコンピュータ読み取り可能な記憶媒体」、同、14-35417(請)。「ゲームシステム、ネットワークゲーム装置、ゲーム装置、クライアント装置、記録媒体」、同、14-35428(請)。「ネットワークゲーム装置、ゲームシステム、記録媒体」、同、14-35429(請)。「遊技システム」、大島昌也（愛知）、14-35415(請)。「情報処理装置および方法、情報処理システム、および記録媒体」、ソニー㈱（東京）、14-35418。「情報処理装置および方法、並びに提示システム」、同、14-35422。「情報処理装置および方法、並びに揺動提示システム」、同、14-35437。「ゲーム装置、ゲーム機の制御方法、情報記憶媒体、プログラム配信装置及び方法」、㈱コナミコンピュータエンタテインメント東京（東京）、14-35421(請)。「インターネットを利用した自動ゲームマッチング及び勝敗認識機能を有するネットワークゲーム大会運営システム及びそれの運営方法」、エリシオン・インター・ネットワーク社（韓国）、14-35424(請)。「インターネットを利用した自動勝敗認識機能を有する一般ゲーム中継システム及びそれの中継方法」、同、14-35432(請)。「電話機を利用したゲームシステム」、㈱マーベラスエンタテイメント（東京）、14-35425。「分身キャラクターによるゲームシステムおよびそのゲームソフト」、テクモ㈱（東京）、14-35430。「遠隔ゲーム機」、横河電機㈱（東京）、14-35431。「シミュレーションゲームコンテンツの提供方法」、㈱三共（群馬）、14-35433。「放送システムを利用した遊技サービス提供方法及び放送受信機」、㈱東芝（東京）、14-35434。「娯楽用乗物装置」、泉陽興業㈱（大阪）、14-35436(請)。「ネット構造遊戯装置」、仙田満（神奈川）、14-35438。

二月十二日＝「遊技機」、㈱ソフィア（群馬）、14-45461。同、コナミパーラーエンタテインメント㈱（東京）、14-45465(請)。同、豊丸産業㈱（愛知）、14-45471。同、㈱平和（群馬）、14-45464(請)。「可変画像制御装置および可変画像制御方法」、同、14-45469(請)。「遊技機及び遊技機の抽選方法」、同、14-45470(請)。「遊技機器の投入装置」、㈱アトム（東京）、14-45462(請)。「スロットマシン」、㈱ドラゴン（東京）、14-45468。「ゲーム装置」、㈱ナムコ（東京）、14-45562。「開閉装置のストッパ機構及びゲーム装置」、同、14-45565。「ゲーム装置および情報記憶媒体」、同、14-45566。「コインホッパ装置」、㈱田村電機製作所（東京）、14-45563。「ゲーム機」、大平技研工業㈱（岐阜）、14-45564。「携帯端末装置、ゲーム実行支援装置および記録媒体」、コナミ㈱（東京）、14-45567(請)。「ゲーム用音源合成処理方法、装置、ゲーム用音源合成処理プログラムを記録した可読記憶媒体及びビデオゲーム機」、同、14-45568(請)。「ゲーム進行制御プログラムを記録したコンピュータ読取可能な記録媒体、サーバ及びゲーム進行制御方法」、㈱コナミコンピュータエンタテインメント大阪（大阪）、14-45569(請)。「ゲーム進行制御方法、ゲームシステム及びサーバ」、同、14-45572(請)。「ゲームシステム及びそれに用いられるゲーム機用カートリッジ」、任天堂㈱（京都）、14-45570。「ネットワークゲーム」、㈱エスジーエス（東京）、14-45571。「ネットワークシステム、通信対戦システム、対戦サービスプログラムが記憶された記憶媒体」、カシオ計算機㈱（東京）、14-45573。「データ通信方法、および、サービス提供サーバ」、㈱ボルテージ（東京）、14-45574。「遠隔操作ゲーム方法および遠隔操作魚釣方法、ならびに遠隔操作ゲームシステムおよび遠隔操作魚釣システム」、インターインター㈲（東京）、14-45575。「ネットワークゲーム供給システム」、㈱シーエスデー（東京）、14-45576。「ゲーム通信提供方法」、アルゼ㈱（東京）、㈱セタ（東京）、14-45577。

セガ社、感謝イベント
VF4で「格闘新世紀」
3千人が見守る中でゲーム大会決勝

セガ社は二月三日、東京・青海のパレットタウン内「Zepp東京」で、業務用CG格闘ゲーム「バーチャファイター（VF）4」全国ゲーム大会「格闘新世紀」の決勝戦を開催した。

これはVFファンへの感謝イベント「バーチャファイターカーニバル」のメインの催しとして行なわれたもの。入場無料で約三千人（限定入場）が集まり、会場は熱気で盛り上がった。

同ゲーム大会は、昨年十一月二十三日から年末まで全国約九百店舗で予選が行なわれ、これに延べ約四万人が参加（参加費百円）。各店代表一名が一月五－二十日のエリア大会（全国三十九ヵ所）へと進み、選出された計六十二名と特別招待されたVFネットランキング上位二名の六十四名が決勝に進出した。

決勝大会のルールは予選と同じ三本先取制のトーナメント方式で、予選から同じキャラクターを記録した「アクセスカード」を使用することが条件とされた。全国から強豪と呼ばれる選手が集まっただけにレベルの高い試合運びとなった。その結果、キャラ〝ジャッキー〟を使用したリングネーム『ナポレオン』（二四、山陰エリア代表）が、多くのファンの予想を裏切って見事優勝、同ゲームプロデューサーの鈴木裕氏（セガAM2社長）から巨大トロフィーとVFグッズ、〝鳳凰〟という世界最強の称号が入ったアクセスカードが贈られた。準優勝は「セガール」（二四、東京1エリア代表）だった。

会場にはVFの歴史を紹介するコーナーも設けられ、業務用VFシリーズ五作とサターン、DC、PS2用がフリープレイで設置された。

このほか最年少六歳を含む六十四名が参加したPS2用「VF4」ゲーム大会、セガAM2サウンドユニットによるライブ、鈴木裕氏のトークコーナーなどが行なわれた。その中で鈴木氏は「久々に業務用ゲームで盛り上がっているのを肌で感じた。夏ごろにVF4ゲーム大会を、今度は三対三のチーム対戦で実施したい。次期VFはまだ構想段階だ」と述べた。

なお同イベントにはJTBとタイアップし貸切りバスによる〝ゲーム大会観戦ツアー〟が組まれ、全国四都市から計百八十名が参加した。

「VF4」ゲーム大会で上は鈴木裕氏（右から2人目）と入賞者

風営法解釈基準を、警察庁
さらに改正
「8号」からパチスロ機撤去へ

警察庁生活安全局は一月二十二日、「風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律等の解釈運用基準」（八五年一月、最終改正〇一年九月）をさらに改正し、都道府県警に通達した。二月上旬に公表しており、四月一日から実施するとしている。

今回の「解釈運用基準」改正は、〇一年九月の改正でさらに疑義が出ていたものなどを補うものとされているようで全般に及んでいるが、それで疑義が解消されるというものでもない。警察庁はそうした疑義に答えてはいない。

風俗営業の「八号営業」（ゲームセンター等）に直接関係する今回の主な改正箇所は次の二ヵ所となっている。

① 「八号営業」として規制対象となる遊技設備を風営法施行規則第三条各号で示している五つの種類の遊技設備のうち、一号遊技機について「七号営業」用のパチンコ、パチスロ機を「八号営業」用として設置営業させてはならない、と指示した。

② 七号営業、八号営業の「遊技場営業者の禁止行為」として「遊技の用に供する玉、メダルその他これに類する物」（遊技球等）を客のために保管したことを表示する書面を客に発行させてはならないとし、罰則も定めているが、「遊技球等」の数量を記録しない限りは会員カードを発行してよいとの見解を示した。

①はスロットマシンなどいわゆるメダルゲーム機を指定していると解される部分であるが、「七号営業」用として使用されているパチンコ、パチスロ遊技機がそのまま「八号営業」で使用され、「遊技球等」を景品に交換されないことだけが異なることから、「八号営業」としては撤去させるよう指示し、どうしてもそういう遊技機を設置営業するなら「七号営業」の許可を得るよう指導することを明らかにしたもの。

メダルイン・メダルアウト式のパチスロ遊技機は、「七号営業」用でないことが明らかとされるもの以外は、すべて「八号営業」から撤去されることになる。

②は「遊技球等」のいわゆる預り証に関するもので、七号営業と八号営業で会員に対して発行するカードに「遊技球等」の数量が含まれなければ預り証とならない、とするもの。しかし一方、前回改正で加えた八号営業での磁気カード交付は預り証となるとの項目については、変更せずそのまま残した。

磁気カードに「遊技の結果獲得した得点、数量等を」記録したのが預り証になり、「遊技球等」の数量さえ含まれなければ会員カードは預り証とならないとしているわけだが、「得点」の意味はどうにでも受けとれる。

警察庁は「遊技の結果獲得した得点、数量等」について、「遊技球等」の数量に相当するクレジットが該当すると見ているようだが、それならそうだと明確にすればかなり進歩したことになる。しかし一般のAMゲームでのスコア（得点）とゲーミング機のクレジットの区別ができるところまでに至っていないようで、現実には混乱を増すばかりとなっている。

「バーチャアスリート」で
販促イベント開催

セガ社はまた新CG競上競技ゲーム「バーチャアスリート」の販促イベントとして、同機のゲーム大会を一月十三日、東京ジョイポリスで開催した。

これはバンダイビジュアルと共同で催したイベント「最強ゲーマーを探せ！ふぶき爆誕イベント」の中で実施されたもの。バンダイビジュアルは、「スペースハリアー」など実在した数々の業務用ヒット作のゲーム選手権大会で、女性キャラ〝ふぶき〟が活躍するアニメビデオ「アーケードゲーマーふぶき」をPRした。

これにちなんで「バーチャアスリート」ゲーム大会は女性のみを対象に行なわれた。予選を通過した三名に、同ビデオの声優、野川さくらを加えた四人で決勝を実施。その結果、松田さんが優勝しジョイポリスのパスポートとソニックのぬいぐるみが贈られた。この後出版社対抗ゲーム大会も行なわれた。

同イベントには招待客八十名を含む約二百名が集まった。

風営法「解釈運営基準」改正のうち「八号営業」関係の主な変更点（傍線部分）

スロットマシンのほか、ぱちんこ遊技機、回胴式遊技機に類するもの等メダル、遊技球等の数量により遊技の結果が表示される遊技設備をいう。

なお、法第二条第一項第七号の営業に用いられる遊技機を設置して営業する場合には、同号の営業の許可を要することとなるので、同号の営業に用いられる遊技機を設置している場合には、当該遊技機を撤去するか同号の営業の用に用いられる遊技機以外の遊技機に改めることによって営業させること。【第三－2－(1)】

遊技場営業者の禁止行為

(2) 営業所ごとの会員カード等を利用して当該営業所内のコンピュータ等において当該会員が獲得した遊技球等の数量を管理する場合において、当該数量を当該会員カード等に電磁的方法その他により記録することをしないものは、法第二三条第一項第四号にいう書面には当たらない扱いとする。

(4) 法第二条第一項第八号に規定する営業を営む者が、遊技の結果獲得した得点、数量等を直接又は度その他の単位に換算して電磁的方法（電子的方法、電磁的方法その他の人の知覚によって認識することができない方法をいう。）により記録した媒体を発行し、又は交付することは、法二三条第三項で準用される法第二三条第一項第四号に違反する。【第十六－9】

コナミスポーツ
DOSCも取得
63店加わり店舗網拡充

コナミの子会社、コナミスポーツ㈱（本社東京、太田護社長）は二月十二日、ダイエー子会社の㈱ダイエーオリンピックスポーツクラブ（DOSC、本社東京、藤井等社長）を子会社にすることになったと発表した。二月二十七日付でDOSCの株式の八二・一％をコナミスポーツが約三十五億円で取得する予定。

七〇年十一月設立のDOSCはフィットネスクラブなど六十三店を展開しており、うち二十三店がダイエー小売店と併設。〇一年二月の売上高百三十一億七百万円、経常利益八億三千四百万円、当期利益四億三千八百万円で、〇二年二月期はダイエーの店舗閉鎖に伴い増収減益になる見込みになっている。

DOSCの大株主はダイエー七二・三％、マルナカ興産一四・一％、アドバンスド・デパートメントストアーズオブジャパン（ADSJ）九・九％。うちダイエーとADSJがコナミスポーツに対して株式を売却する。その上で社名はコナミオリンピックスポーツクラブに変更し、四月にはコナミスポーツに吸収合併される予定。

ダイエーではDOSC株式売却益のほか、DOSCの持つ借入金約六十二億円が資産から外れることから合意した。コナミスポーツはDOSC取得で六十三店が加わり、店舗網を拡充できると説明している。

「アクティス」
2店も買い取り

コナミスポーツはまた二月十八日、住金スポーツ㈱（本社兵庫県尼崎市、北村数也社長）からフィットネスクラブ二店を取得することになったと発表した。

住金スポーツの「アクティス」事業を買い取るもので、金額は示していない。「アクティス」は尼崎店、新大阪店がありコナミスポーツでは「エグザス」として改装する。

SCEが今春

PS-BBサービスへ

関係業者ら1200人に方針説明会

㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント(SCE、本社東京、久多良木健社長)は二月十三日、東京国際フォーラムで「プレイステーション(PS)ミーティング2002」を開催、関係業者ら約千二百人を招いて事業方針など説明した。

久多良木社長が挨拶、「PSは日本で累計二千万台に近づき、全世界で九千万台になろうとしており、ゲーム史上かってない普及台数を達成する。PS2は北米で一千万台を越え、日欧加え二千六百万台になり、PSの倍近いペースで普及が進んでいる」と述べ、次のように説明した。

――九六年以来のPS用ゲームソフトは〇〇年でピークを迎えたと思われたが、PS2の普及で再び伸ばしだした。PS2用ソフトも三年目で、従来考えられなかったタイトルが加わってきた。

DVD-ROM方式のPS2ソフトだが、大量生産に伴い製造コストを引き下げたい。具体的には一層四・七GBの単価を三百円から二百円に、二層八・五GBでは三百五十円を三百円にする。また二層テスト版作成料を暫定的に五十枚まで十五万円で行うサービスを開始。無償配布ディスクの許諾料を百円から五十円に値下げする。

――韓国など各国への出荷を開始するが、さらに中国、インド、ブラジルにも取りかかる。現在地域ごとに示してきたボリュームディスカウントを四月一日から世界共通のものにする。

――インターネット接続のブロードバンド(BB)化が進んでおり、PS2を端末としたPS-BBが今春開始される。ネットワーク対応ゲームが体験できるほか、ゲームソフトをダウンロードできるようになる。ネット対応ゲームはカプコン、スクウェア、コーエー、SCEで開発中だ。PS-BBサービスを通じてe-ブロードキャスティング(放送)を創造していく。

SCEによると、PS-BBサービスは、提携したネットワーク事業者(プロバイダー)を通じて提供される。提携先はNTT-BB、SCN、AII、ニフティ、ビッグローブ、OCN、ぷららと増えた。音楽配信についてはエイベックスなど三社と提携済だ。

「PSミーティング2002」で説明する久多良木社長

NSA、理事会

手数料30%減少

経費節減などでしのぐ

日本SC遊園協会(NSA、内田博会長)は一月十六日、東京・渋谷のセルリアンタワー東急ホテルで第三十四回理事会を開き、総会提出議案などを検討、また会費の見直しなどについて意見交換した。

内田会長が挨拶、「今年正月のSCロケの売上げは前年比数%減で落ち込みは小さかったが、環境は依然として厳しい。協会財政も心配な状況になってきており、何らかの対策を考えて二月総会に諮りたい」と述べた。

決算案については、共同購入の手数料収入が前年比三〇%減の千二百十万円となり、当初見込みより約四百万円減少した。支出では一般経費で予算より約百五十万円節減、共同購入の割戻金がレートを下げたことにより二百三十万円減、計三百八十万円減となったが、予算を二十万円オーバーした。ただし予算は八十万円の赤字を見込んでいたため、実質百万円の赤字となっている。

予算案はさらに厳しい状況になるとの見通しから、共同購入の手数料収入を二五%減の九百万円、会費収入も一八%減の七百万円を計上。支出では三協会による業界実態調査や「ゲームの日」など共同事業分担費(NSAの昨年分担金二百二十万円)を七十万円削減すると提案されたが、好ましくないとの反対意見が出されたため、同分担費の削減はしないことになり、単年度七十九万円の赤字予算で総会に提出することが了承された。

この後、内田会長から協会財政立て直しのため会費の値上げが提案され、さまざまな意見が出された。これは後日「会費検討委員会」を新設し検討することになった。

同委員会は会員三社と大手オペレーター三社から各一名と青年部会から三名の計九名に正副会長を加えたメンバーで構成され、二月五日に第一回会合を開いた。

同会合では、現在の設置台数別会費を売上規模別会費に変更し、最低ランクはこれまでと同じ額で上限を引き上げようとする改定案が出された。

しかしこの改定案を検討する前に、協会の存在意義や財源の現状についての説明、協会を存続させるか縮小するかなどの賛否を問うことが必要との意見が出された。このためそれらについて会員への説明とアンケート、売上げ規模の調査を行なうことになった。

JAPEA、理事会

総会議案変らず

役員改選も前回並みに

全日本遊園施設協会(JAPEA、山田三郎会長)は一月十一日、東京の赤坂プリンスホテルで第百二回理事会を開き、総会提出議案のうち事業計画案と役員改選について検討した。

事業計画案については前年を踏襲したものとし、とくに安全な運行管理の徹底に重点を置くことで総会に提出することになった。

役員改選は任期満了に伴うもので、役員選出方法について検討した。その結果、前回同様に正会員へのアンケート調査を行なうことになった。ただし、基本的に次期も現役員態勢で協会運営に当たるとの理事会の意向を加えることにした。関西支部の業務は引き続き㈱ジェイ・アール・イーに委託する予定。

なお第二十二回通常総会は六月六日、和歌山・白浜で開催することを決めた。

今年のAMショーについて、JAMMAとの「覚書」を了承した。またJAPEAからのAMショー委員に会沢敏晶副会長と能美政彦理事、ショー運営委員に仲道男氏(泉陽興業㈱)と酒井三朗事務局長を選任した。

ワールドホビーフェアに

家庭用など20社

バンプレストは業務用出品

ゲームソフトやホビー商品などを紹介する「第十五回次世代ワールドホビーフェア」が、一月二十日-二月十日の間に全国四会場で開催され、AM業界関連ではセガ社、ナムコ、カプコン、コナミ、バンプレストが協賛出展した。

同フェアは小学館発行の子ども向け雑誌に基づく実行委員会が主催し、九四年に同雑誌ファン感謝イベントとしてスタートしたもの。二回目から協賛企業を加え、九七年からは全国四都市で冬と夏の年二回、子どもを対象に開催してきている。

入場無料で一般に公開され、会場にしかない限定商品やまだ市販されていない新製品の販売も行なわれるため、毎回大変な賑わいで回を重ねるごとに入場者数が増えている。今回は一月二十日に大阪ドーム、二十六-二十七日に幕張メッセ、二月三日にナゴヤドーム、十日に福岡ドームでそれぞれ開催され、幕張会場(二日間)の十五万四千人を含む計三十三万四千人が来場した。

協賛出展したのは二十社で、商品販売などのコーナーに十七社が協力し、計三十七社が参加した。

セガ社は子会社のセガトイズと共同出展し、PS2用「バーチャファイター4」を中心に、ゲームキューブ(GC)用「ソニックアドベンチャー2バトル」のほかXboxやGB用などの新ゲームソフトを紹介。また二足歩行ロボット「グランドランナー」など玩具を展示した。

ナムコはPS用「風のクロノア」シリーズの新作「クロノアビーチバレー最強チーム決定戦」をメインに紹介し、ゲーム大会やグッズ販売も行なった。

カプコンはGBA用「ロックマンエグゼ2・ネットバトルツアー」を、コナミは玩具「ビーストシューター」「めんこスタジアム」を中心にGBA用「4V4嵐」やPS2用「クラッシュバンディクー4」などを披露。バンプレストは業務用プライズマシン「キャラクターコレクション」シリーズと抽選機「一番くじ」を展示し、キャラクターグッズを紹介した。

このほかSCEがPS2用「ジャック・ダクスター・旧世界の遺産」を、任天堂がGC用「スマブラDX」などを紹介している。

「次世代ワールドホビーフェア」東京会場で、下はカプコンの小間

ナムコ「鉄拳」の

劇場映画化許諾

クリスタルスカイ社が進行

ナムコと㈱ギャガ・コミュニケーションズ(本社東京、藤村哲哉社長)は二月二十一日、TVゲーム「鉄拳」をもとにした実写劇場映画化に向けて乗り出すことになったと発表した。予定では〇三年中に製作、〇五年に劇場公開される。

両社は、米国パラマウント社と十二作品で共同出資契約している米国クリスタルスカイ社との間で、このほど「鉄拳」の映画化について企画、開発契約を結んだ。契約ではクリスタルスカイ社の完全子会社、ドイツのフィルムグループインターナショナル社が映画化権を持ち、今後は三社で具体的な企画・開発を進めるとしている。

映画化へ向けてまず、クリスタルスカイ社がシナリオを製作。これには約一年かかる予定。シナリオ完成後、三社で監督や出演者を決める。製作費は数千万ドルかかる予定で、ファイナンスは主にクリスタルスカイ社が担当する。

ナムコはTVゲームの映画化について許諾するが、製作自体にも関わるかどうかはシナリオ完成後に決めるとしている。日本での映画配給についてはギャガ・コミュニケーションズと協力する。

TVゲーム「鉄拳」シリーズは業務用、家庭用ともに世界的ヒット作となっている。同様にPCゲーム、家庭用で知られるTVゲームの映画化で成功した「トゥームレイダー」の例もあることから、「鉄拳」の映画化が注目されることになった。

ナムコはギャガ・コミュニケーションと幅広い協力関係にあることから、映画化についても歩調を合わせることになった。しかしスクウェア「ファイナルファンタジー」のようなリスクを伴うことはない、としている。

ナムコ「鉄拳」(1994)のカタログから

USJ、TDSなど

"遊園地は好調"

経産省が動態調査まとめる

経済産業省・第三次産業動態統計室が二月八日発表した〇一年の特定サービス産業動態統計速報によると、対象十八業態のうち「遊園地・テーマパーク」が前年比二一・六%増の三千六百三十億三千九百万円という売上高を示していることが分かった。

対象十八業種は、クレジットカード業など対事業所サービス六種と、パチンコホールなど対個人サービス十二種で、ボウリング場は含まれているが、ゲーム場(ゲームセンター)は含まれていない。今回の速報ではそれぞれ〇一年十-十二月期と〇一年の年間の売上高など。

「遊園地・テーマパーク」の〇一年十-十二月期は売上高が前年より六三・九%増と突出しており、明らかにユニバーサル・スタジオ・ジャパン(USJ)と東京ディズニーシー(TDS)の二ヵ所による強力な押し上げがあったため、と見られている。

しかし事業者による景気判断(DI)によると「遊園地・テーマパーク」の売上高見通しは〇一年中、四半期ごとで一七・八%減、一七・八%減、七・二%増、二四・一%減と示され、〇一年一-三月期は一三・八%減と相変らず厳しい状況が予想されている。

静岡県協、通常総会

海外研修を計画

福祉施設サービスなども

静岡県アミューズメント協会(星谷清重会長、会員三十四社)は一月二十三日、伊豆長岡のホテルサンバレーで平成十四年度通常総会を開催、委任八社を含む二十六社が出席した。

予決算案、事業報告・計画案はいずれも異議なく承認された。うち事業計画では恒例の海外研修旅行、福祉施設へのゲーム機の出前サービスの実施、AOU全国大会への協力などを挙げている。

総会終了後、一月例会と新年会を兼ねた懇親会が開かれた。例会では星谷会長が風営法解釈基準の改正内容について説明した。また賛助会員三社による新製品動向の説明が行なわれた。

静岡県協総会後の新年会を兼ねた懇親会にて

事務所移転

㈱マーベラスエンターテイメント=東京都渋谷区広尾一丁目一の三十九、恵比寿プライムスクエアタワー19F、☎5774-7600、営業7603。中山晴喜社長。

㈱アペックス=東京都大田区大森北一丁目十五の五、☎5763-0321、市川武司社長。

富士電子工業㈱=千葉県船橋市本中山五丁目十一番十七号、☎(047)302-5552、営業5678。村上正信社長。

人事異動

第一興商(2月28日)退任(常務)斎藤至広

オルエンタルランド(3月1日)▼機構改革=情報システム部をIT推進部に改称

論潮

政府の借金

「景気が悪いと言うが、日本国民の個人金融資産は千四百兆円もある。だから六百兆円を越える国の借金があっても決して破たんしない」と声高に述べる者もいるが、他人のお金を自分のものと取り違えていると言わねばならない。国債・地方債というのは借金であるが、その残高だけでも六百四十五兆円になる。これに実質的な国の借金ともなる特殊法人の債務(例えば本四公団の場合で三兆四千億円)などを加えていくと、さらに増える。

しかもそれらの債務を返済できる見込みがないので、国民個々人が持つ個人資産に目がつけられるのである。

さて政府が国民それぞれが所得している郵便貯金、銀行預金などを取り上げて、政府の借金返済に使うことは可能かどうかである。国民が政府にすべてを委任しているのであれば、そういうことも十分可能である。日本国民にそういう傾向がないとも言えない。

だが現実的には自分の個人資産を失うのを黙認する者などいないのではないか。いわゆる「ペイオフ」実施をめぐって銀行預金を分散させるなど血道を上げている国民が黙って自分のお金を政府に寄付して満足するとはとても思えない。

従って、国会で法律を可決させることによってしか、政府は国民から金融資産を取り上げるわけにはいかない。例えば消費税率を二〇%に引き上げる法律などである。その場合政治的混乱は避けられず、また国民が預金を外国金融機関に預け換えし始めたら、破滅へ向かってまっしぐらに突き進むことになる。

さらにその先どうなるか。平野拓也著「税金の常識・非常識」(ちくま新書)では、世界経済に及ぼす悪影響から米国とEU諸国が協議し、IMF(国際通貨基金)が乗り出すことになる、としている。アルゼンチンの危機は形を変えて日本でも現実のものとなる。

AM業界も長期的に見れば、そういう経済環境にあることを知る必要もあるのではないか。

アミューズメントエキスポ2002 出展内容

AOUエキスポ2002の展示内容を、分野別に新製品を中心に掲載しますが、紙面の都合により本号では①TVゲーム機分野のみに絞り、次号で②その他アーケード機（プライズ機、占い機など含む）、③メダルゲーム機、④AM自販機、⑤乗物機・遊園施設、⑥部品・景品・その他――を掲載します。以下分野別に出展社（社名略称）を五十音順とし、新製品は太字で示しました。（編集部）

TVゲーム機

業務用ならではの完成品　基板タイプはさらに減少

TVゲーム機の出品数とその出展社は年々減ってきており、前回大幅に減少し今回もさらに減った。

また完成品タイプが多く基板タイプが少なくなった。これは基板タイプの開発メーカーが少なくなったことにもよるが、業務用ならではのフィーチャーを加え家庭用との差別化を図ろうとする姿勢が業務用メーカーにあるためと見られる。

完成品タイプは、タイトー、ナムコ、コナミがプレイヤーの動きを画面に反映するセンサーを使ったもの、セガ社とコナミがデータ記録カードを使ったものとキーボード練習ゲームなどを紹介した。このほかドライブ、ガン、サーフィン、音楽ゲームなどがある。

基板タイプでは、サミーとナムコが出品した格闘ゲームが注目されたほか、パズル、アクション、シューティング、野球などのゲームが出品された。

エイブルの小間で紹介された「ネオジオ」ソフト新作のアクションシューティングゲーム「メタルスラッグ４」の展示。「ネオジオ」ファンが依然として多くいることを示した

エイブル

プレイモア「ネオジオ」ソフトとして、ノイズファクトリー／メガエンタープライズ開発、サンアミューズメントが販売元のアクションシューティングゲーム「**メタルスラッグ４**」を紹介した。これは兵士が徒歩あるいは戦車などに乗り敵を撃破していくゲームで、キャラが四人に増え、クリア時にボーナス得点が加算されるシステムなどが追加された。エイブルも販売しOP価格十五万八千円で三月十四日発売となる。

また子ども用の簡単なドライブゲームで、途中に英語の音声が流れヒアリングの練習にもなる台湾サブシノ社製「**ドライブキッズ**」を参考出品。

コナミ

センサー使用の二人用テニスゲーム機「**ナイススマッシュ！**」を披露。備え付けのラケットを振ると手前下に設けたセンサーが感知し、画面上の選手キャラに反映させる。センサーに近づいて立つと前衛、やや後ろに立つと後衛となる。2Pキャビネットで価格百五十八万円、六月発売予定。

コナミが披露した２Ｐ対戦テニスゲーム機「ナイススマッシュ！」のプレイのようす。ラケットの動きをセンサーが感知し画面キャラに反映する

キーボード入力でプレイする「**ドッグステーション**」を発表。これは表示される文字をキーボードで素早く打ちながら、画面上の犬を育成していくゲーム。成長データを記録するカードも用意されている。価格九十八万円で三月発売。

2Pドライブゲーム機「**エックストライアルレーシング**」を出品。巨大タイヤの特殊自動車を操作し、トリッキーなコースを跳ねたり転がったりしながら走行するアクションカーレース。無数のコースを用意し、一日ごとや一週間ごとに変更することができる。同社従来機からの改造用基板キット販売で価格三十九万八千円、三月発売。

センサー使用ゴルフゲーム機「**ハワイdeゴルフ**」を参考出品。水平と傾斜した二つのブラウン管を連続画面で設置し、備え付けのバー（「剣」と同じタイプで短い）を握り、水平画面上のボールの上を振り抜くと飛んだボールに従って画面がスクロールしていく。水平画面の左右にあるセンサーが、振ったバーのスピードと角度を感知する。価格百十八万円で発売日は未定。

また海外向けとしてビリヤードゲーム機「**パーフェクトプール**」を展示。これは備え付けのキューでボールを実際に打つもので、打ったボールが奥に当たった時の強さに応じて他のボールが弾かれる。画面をスクロールさせて打つ方向を決めることができる。

インターネットに対応し、データ記録カードによりどこのゲーム場でもそのデータで同機種のプレイができるようにするゲームを二機種紹介した。このネットサービスを「イー・アミューズメント」と呼んでいる。一機種は麻雀ゲーム機「**麻雀格闘倶楽部**」（マージャン・ファイトクラブ）で四人打ち麻雀。カードを差し込み指紋を記録して登録後プレイ。成績などをカードに記録。次回に継続プレイができる。4－八台セットで三百九十八－六百十万円。三月発売予定。

上の写真はコナミの２Ｐドライブゲーム機「エックストライアルレーシング」。転がったり体当たりなどしながら走行するアクションレース

右の写真はキーボード入力で犬と遊びながら犬を成長させていくというコナミの新ゲーム機「ドッグステーション」

右の写真はセンサー内蔵のバーを握ってショットするコナミのゴルフゲーム機「ハワイdeゴルフ」のプレイのようす

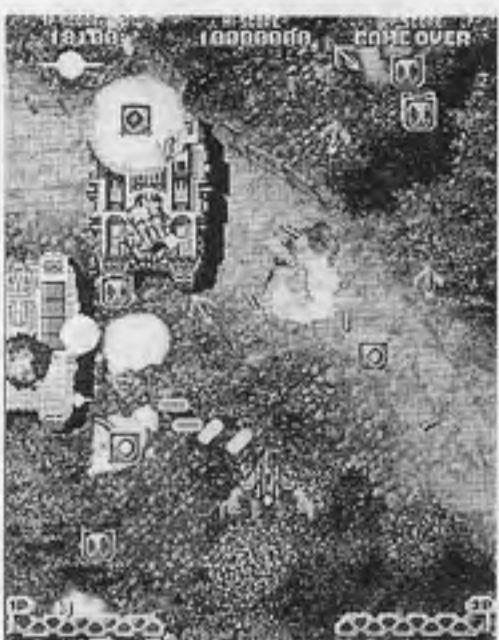
ＡＯＵエキスポで話題のＴＶゲーム画面

本紙「話題のマシン」に掲載したものは、ここでは省略しました。

出撃！戦国革命（コナミ）

ソウルサーファー（セガ社）

ライジンピンポン（タイトー）

ソウルキャリバーⅡ（ナムコ）

Ｇストリーム2020（オリエンタルソフト／ユウビス）

ドッグステーション（コナミ）

ギルティギアＸＸ（アークシステムワークス／サミー）

ザ・メイズ・オブ・ザ・キングス（セガ社）

魔斬（ナムコ）

メタルスラッグ４（ノイズファクトリー／メガエ／サンアミューズメント）

ナイススマッシュ（コナミ）

ムサビイのチョコマーカー（エコールソフト／セガ社）

ワールドクラブ・チャンピオンフットボール・セリエＡ2001－2002（セガ社）

熱チュー！プロ野球2002（ナムコ）

エイリアンスナイパー（ナムコ）

エックストライアルレーシング（コナミ）

マーシャルビート（コナミ）

ルパン三世・ザ・タイピング（セガ社）

パニクルパネクル（ナムコ）

テクニクビート（アリカ／ナムコ）

もう一機種は「**出撃！戦国革命**」で、ロールプレイングタイプのアクションゲーム。縦画面で縦スクロールし、敵兵を倒しながら進み城を攻略していき天下統一をめざす。百円硬貨投入でスタートし、途中からは画面指示により十円硬貨を一枚ずつ投入していかないと、先へ進んだり敵を倒せない場面がある。カードにデータを記録し、次回継続プレイができる。四台セット価格二百九十八万円、発売日未定。

音楽ゲームでは、フィットネスの要素を採り入れた「**マーシャルビート**」を披露。空手など格闘技の型を音楽に合わせて繰り出していく画面上の人物の動きどおりに、プレイヤーが手足を動かすというもの。パンチやキックなどのタイミングが合えばセンサーが感知し、ゲージが増える。消費カロリーも表示される。価格百十八万円。

このほか新しい曲やステージなどを追加したシリーズ新作の改造キットとして、「**ギターフリークス・セブンスミックス**」（価格十九万八千円で二月下旬発売）、「**ドラムマニア・シックススミックス**」（価格二十四万八千円で二月下旬発売）、「**DDR・MAX2**」（価格十九万八千円で三月発売）、「**ビートマニアⅡDX・セブンススタイル**」（価格二十四万八千円で三月発売）を展示した。

サミー

アークシステムワークス／サミーの格闘ゲーム「**ギルティギア・イグゼクス**」を参考出品した。操作方法を一部変更するなど全体のゲームバランスが見直され、新キャラも追加された。操作はボタンを一つ追加し五つに増えたが、コマンド入力は前作より簡単になった。新キャラは四人で、ギター怨霊やヨーヨーなどによる独特の攻撃を採用。「ナオミ」基板で今春発売予定。

左と下の写真はサミーの小間で「ギルティギアＸＸ」には長い行列が出来た

セガ社

CGサッカーゲーム機「**ワールドクラブ・チャンピオンフットボール・セリエA2001－2002**」を出品。八台のサテライトを設置した八人用で、プレイヤー同士または機械側と対戦。サテ

左は実際に玉を打つコナミの玉突きゲーム「パーフェクトプール」

コナミの小間で左側上は途中で十円硬貨を追加投入していくRPG「出撃！戦国革命」、下は対戦麻雀ゲーム「麻雀格闘倶楽部」。いずれもネット対応で継続プレイができる

左の写真はセガ社サーフィンゲーム機「ソウルサーファー」のプレイのようすで、巨大な波の間をくぐり抜ける

ライトのフィールド上に選手カードを配置して動かすと、センサーがカードデータを読み取り画面上の選手に反映させる。「ナオミ2」使用。五月発売予定。

サーフィンゲーム機「**ソウルサーファー**」を参考出品。サーフボード上に立って前後左右へ傾けながら、画面上のサーファーを操作する。波はサーファーを巻き込んでくるような世界のビッグウェーブを採用。「ナオミ2」使用。七月発売予定。

ガンシューティングゲーム機「**ザ・メイズ・オブ・ザ・キングス**」を披露。古代遺跡を舞台に怪物などを撃破していく。武器は竜を模した魔法のステッキで、銃と同じように操作する。プレイするたびにコースが異なるランダムマップ方式を採用。「ナオミ」使用。五月発売予定。

キーボードを叩いてゲームを進める「**ルパン三世・ザ・タイピング**」を発表。画面に次々と表示される文字を素早く入力して敵をやっつけながらストーリーを進めていく。最後に入力の正確度などが表示される。四月発売予定。

また大型トレーラーを運転しマイクによる音声入力を採用したドライブゲーム機「**ザ・キング・オブ・ルート66**」（価格百三十七万五千円で二月下旬発売）、一対一でスピードを競うドライブゲーム機でチューンナップした愛車のデータをカードに記憶できる「**頭文字D・アーケードステージ**」（価格百二十万六千二百五十円で三月中旬発売）を展示した。

基板タイプでは、空間に積み上げられたブロック上でキャラを操作し、同色ブロックで他のブロックを挟んで消していく立体的パズルゲームで、エコールソフトウェア開発「**ムサピイのチョコマーカー**」を参考出品した。

またナムコ、任天堂との三社共同開発による「GC」をもとにした業務用汎用基板「**トライフォース**」を、サッカーゲームのデモ画面とともに展示した（ナムコも展示）。

上の写真はタイトーの卓球ゲーム機「ライジンピンポン」のようす

上の写真はセガ社のガンゲーム機「ザ・メイズ・オブ・ザ・キングス」で、竜をデザインしたステッキ形コントローラーを握り、トリガーを引いて敵を倒す

タイトー

卓球ゲーム機「**ライジンピンポン**」を披露した。街の中に卓球台を置いて対戦する〝ストリートピンポン〟をテーマにしたもの。備え付けのラケット（センサー内蔵）を持ち、画面上の卓球台に落とされるボールを打ち返す。打つタイミングやラケットの振り方によりカットやドライブなどをかけられる。価格百三十八万円で三月発売。

また「Gネット」ソフトとして、童／サンソフトのパズルゲーム「**上海－三国牌闘儀**」（本号「話題のマシン」参照）を紹介した。

セガ社「ワールドクラブ・チャンピオンフットボール」の展示。左上はオリジナルチームを作成した時に表示されるプレイヤー席の画面

ナムコ

センサー内蔵の備え付けの剣を持ち、次々と現れて襲ってくる妖怪を斬り倒していく剣劇ゲーム機「**魔斬**」を披露。剣の重さはかなり軽く表面に軟らかい材質を使用しており、安全面を配慮。「ナオミ」基板を使用。

「ゴルゴ13」の流れをくむガンゲーム機「**エイリアンスナイパー**」を出品。ライフルに設置されたスコープをのぞき込み、指定されたエイリアンを狙撃する。

ナムコの一人用ガンゲーム機「エイリアンスナイパー」

シリーズ三作目となる音楽ゲーム機「**太鼓の達人3**」を発表。二人対戦モードや新曲などを追加し、ミスすると爆弾が大爆発するなど画面の演出も新しくなった。三月下旬発売で価格未定。

ナムコアメリカ社製キャビネット「**タレットタワー**」を参考出品。六角形の半透明ボックスの中に設置されたコックピット型ゲーム機が、操縦桿操作により水平に三百六十度回転する。これに米国製シューティングゲームを組み込んで展示。

左の写真はナムコの剣劇ゲーム機「魔斬」のプレイ風景で、備え付けの剣を振ると画面の剣も同様に動き敵を斬り倒す

写真はナムコアメリカ社の「タレットタワー」で左は外観、上は内部で操作しているようす。円形テーブル上にキャビネットと座席が設置され、全体が操作方向によって水平回転する体感ゲーム

基板タイプでは、さまざまな新システムを加えグレードアップした武器格闘ゲーム「**ソウルキャリバーⅡ**」を披露。一人用ではCPUとの対戦とタイムアタックモードがあるが、タイムリリースで新モードが増えていくという機能を搭載。操作面では八方向へ歩いたり走ったりしながら攻撃できるほか、縦と横斬り、回避の相関関係を強化し、プレイヤーの意図がスムーズに反映されるようになった。「システム246」基板を使用。

また選手の個性を生かしたプロ野球ゲームで、途中参加による対戦やプレイ内容に応じて与えられるポイント採点制などを採用した「**熱チュー!!プロ野球2002**」（「システム246」使用、三月下旬発売予定）、碁盤目状に並べられた色パネルを動かし、同色パネルを縦、横、斜めに挟んで消していくパズルゲーム「**パニクルパネクル**」（「システム10」基板で三月上旬発売）、また出現する円形リングにキャラを近づけ、内側から出現して大きくなるもう一つのリングと重なった時、ボタンを押すと音が鳴るというアリカ開発「**テクニクビート**」を参考出品した。

ナムコの小間で、上は「ソウルキャリバーⅡ」、右は「熱チュー！プロ野球2002」、左は「太鼓の達人3」

ユウビス

オリエンタルソフト開発による縦スクロールシューティングゲームで、数万発の弾を発射することもできる「**Gストリーム2020**」と、中国式麻雀ゲーム「**麻雀旋風**」（デモ画面）の二機種を参考出品した。

【TVゲーム以外の展示内容は次号に掲載】

右の写真はユウビスが参考出品したオリエンタルソフト開発シューティングゲーム「Gストリーム2020」（右）と「麻雀旋風」

Prize Forum
プライズフォーラム

負うた子に教えられて浅瀬を渡る 景品のルールを守って健全営業

――ゲーム機に入っている景品って大好き。

――僕だって色々変わった物もあるから大好きだよ。特にみんながまだ取っていない景品を手に入れた時はメチャうれしいよ。

――そうね。でも私は下手だからなかなか取れないことが多いのよね。

――だめだよ、そんなことでくじけちゃ。

――もちろんよ。そんなに簡単に手に入ったらそれはそれでおもしろくないわ。

――そうだね、いろいろ研究したり、考えてゲームをするのは楽しいことだと思うよ。

――だけど、夢中になって次々お金を入れて、お小遣いを使い過ぎるのはよくないわ。

――それは大丈夫。おかあさんとの約束があるからね。お小遣いは全部使わないんだ。それにゲームをする時間も決めているから、勉強だってちゃんとしているよ。

――まあその辺は優等生ね。

――でも、ゲームをする僕達だって約束事は守っているんだから、お店の人達だってルールは守って欲しいよね。

――そのとおりだわ。取れないおとりみたいな高い景品とか、インチキなニセモノや粗悪品とか、いかがわしい物を景品にして、子供を騙すような店には絶対行っちゃいけないわ。ルール違反だと思うもの。

――楽しければいいって思っていたけど、よくない店はなんとなく怖いような雰囲気があるし、危ないような気がするよ。

――おかあさんとの約束を守ることは大事なことよ。少しうるさいと思うこともあるけれど、約束事やルールを守っていればけっこう楽しいよね。

――それじゃ、今日も約束を守ってゲームしよう！ 新しい景品が入っているんだ。

海外ニュース

INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

米国ICE社が クロムプトン社を買収

韓国ユニアナ社からは販売代理権も

米国イノベイティブ・コンセプツ・イン・エンタテイメント社（ICE、本社ニューヨーク州クラレンス、ラルフ・コッポラ社長）は二月十三日、英国クロムプトン・レジャーマシン社（ケント州ラムスゲート、ジム・クロムプトン社長）を管財人から買ったことを明らかにした。クロムプトン社の名前、マネープッシャーの製造は継続される見通しとなった。

クロムプトン社は四七年設立、六三年以来マネープッシャーの開発メーカーとなっているが、八二年一月に一度倒産した。その後クロムプトン・レジャーマシンとして再建され、近年では欧州で初めてリデムプションゲーム機を売り出すなど注目された。セガ社、ICE社などの代理店にもなっていた。しかし昨年十一月、民事再生手続きを申請し、経営破たんを表面化させていた。このためセガ社代理店ではなくなった。

ICE社は八二年にアーケードゲーム機「スーパーチェックス」を出荷して以来、TVゲーム以外の総合AMゲーム機メーカーとして発展してきており、リデムプションゲーム分野では大手メーカーともなっている。

クロムプトン社の将来についてこの数ヵ月間、さまざまな予想が出ていたが、結局ICE社が製造販売業務を買い取ることで決着した。これまでどおりクロムプトン社製品は供給されることになった。

しかしICE社傘下に入ったことから、クロムプトン社の会長にICE社のコッポラ社長が就任。社長にポール・スミス氏を指名、ゴードン・クロムプトン氏は会長代理に指名された。新生クロムプトン社は、本業であるマネープッシャーの開発、製造に集中させることになる。

ICE社はクロムプトン社製品の米国での独占的販売権を持っていたこともあり、クロムプトン社再生に乗り出したことになる。

なおICE社は同日、韓国ユニアナ社からTVゲーム機「フレンジー・エキスプレス」の販売代理権を得たと発表した。同ゲームは韓国KAMEXで披露された、キックボードのシミュレーター（本紙前号参照）。ICE社は北米、南米、中東での独占権を得たとのこと。

米国家庭用メーカー 海賊版で大損害

IDSAは政府に対策促す

米国の家庭用TVゲーム業界団体、IDSA（インタラクティブ・デジタル・ソフトウェア・アソシエーション、ダグ・ローベンスタイン会長）は二月十四日、国外で無断コピーにより米国のメーカーが年間数十億ドルの損害を受けており、米国政府の協力を求めることにしたと発表した。

IDSAによると、北米、西欧、豪州、日本の四地域だけは著作権が保護され、家庭用市場も拡大しているが、残り約百ヵ国では無断コピー品によりまともな市場が存在しない。そこで米国政府はそのうち五十ヵ国ぐらいに的を絞って、国際的義務として知的所有権保護に乗り出すべきだとしている。このためIDSAはビジネスソフトウェアや映画など他の著作物に関わる業界団体とともに、国際知的所有権連盟（IIPA）を結成することにした。

IDSAによると、メキシコ、韓国、中国など十四ヵ国での無断コピー品による損害額は十九億ドル以上と見積られている。うち韓国と中国ではTVゲーム専用機とPCの両方で海賊版が大量に出回っており、それだけで十九億ドルの半分を占めるほどとなっている。またデータ不足だが東欧でも無断コピー品が横行しており、その拡大が憂慮されている。

IDSAでは、無断コピー品が氾濫している国に対して米国政府がスペシャル三百一条の発動を示しながら、改善を迫るべきだとしている。

IDSAは世界最大の家庭用TVゲーム展「E3」の主催団体でもある。無断コピー対策はネット関係などで実績があるが、やっと本格的に動き出したことになる。なお日本のメーカー団体には動きは見られない。

英国ATEIで 「プレイボーイ」

スターン社新作フリッパー

英国ATEI02（一月二十二－二十四日、ロンドン）は、主にAWP機（現金が出てくる射幸遊技機）が主役で、純粋なAM機は脇役となっているが、出品機の見映えのよさとなるとAWP機よりもAM機のほうが勝つことになる。AM機のうちTVゲーム機、フリッパーなどの分野では、今回も新作が結構たくさん披露されたが、AWP機ほど売れるわけでもない。そういうわけで、AM機はATEIでは飾りものにすぎないとも言われる。

それでも見て楽しいものはいい。英国エレクトロコイン社の小間で初めて紹介された米国スターンピンボール社の新作フリッパー「プレイボーイ」などはその典型だ。**写真**はレセプションで、ゲアリー・スターン社長とプレイメイトのビクトリア・フラー嬢。

International Trade Show

Show	Date
ASI 2002 (Las Vegas, U.S.A.)	Mar. 6-8
ENADA Spring (Rimini, Italy)	Mar. 7-10
Tokyo Game Show 2002 (Chiba, Japan)	Mar. 29-31
Torremolinos (Madrid, Spain)	Apr. 3-5
TPFCS '02 (Dubai, UAE)	Apr. 23-25
World of Entertainment (Praha, Czech)	Apr. 25-27
E3 2002 (Los Angels, U.S.A.)	May 22-24
TiLE 2002 (Berlin, Germany)	Jun. 11-13
Asian Amusement Expo (Singapore)	Jul. 17-19
GTI Expo (Taipei, Taiwan)	Jul. 18-21
Exime '02 (Mexico City, Mexico)	Jul. 24-25
Dalian Int'l Game Show (Dalian, China)	Jul. 31-Aug.3
Pachinko Pachi-Slot Industrial Fair (Chiba, Japan)	Aug. 28-29
Global Gaming Expo 2002 (Las Vegas, U.S.A.)	Sep. 17-19
AMOA Expo/Fun Expo 2002 (Las Vegas, U.S.A.)	Sep. 19-21
JAMMA Show (Tokyo, Japan)	Sep. 19-21
FER/Interazar (Madrid, Spain)	Sep. 25-27
World Gaming Congress Expo (Las Vegas, U.S.A.)	Oct. 22-24
IAAPA 2002 (Orlando, U.S.A.)	Nov. 20-23
EELEX 2002 (Moscow, Russia)	Dec. 13-15

コマーシャル模倣したと ナイキ社が訴え

セガDC用「NBA2K2」で

世界最大の運動靴メーカー、ナイキ社（オレゴン州ビーバートン、フィリップ・ナイト会長兼CEO）が二月七日、放映され評判になったテレビCFの著作権を侵害されたとして、セガ・オブ・アメリカ、ドリームキャスト社と広告代理店リーガス・デレーニー社に対する訴訟を連邦地裁に起こしたと発表した。

問題にしているのはセガ社がDC用ゲームソフト「NBA　2K2」の宣伝として放映したコマーシャル。ナイキが九七年まで放映し、人気となった「フローズンモーメント」（凍った瞬間）と題するコマーシャルのテーマ、雰囲気、特徴、ペース、音楽、設定などをそのまま模倣しているとナイキ社は主張する。「フローズンモーメント」は、NBAのシカゴ・ブルズ対ロサンゼルス・レーカーズの試合に続き、マイケル・ジョーダンがダンクシュートに向けて跳び上がるようすで構成されている。

セガ社のテレビCFは今年一月十日から放映されたが、ナイキ社はその放映差し止めと損害賠償を求めている。セガ社は正式な苦情が来ていないので、コメントできないとしている。

イマージョン社が 2社に特許訴訟

操作盤などの触覚技術で

米国イマージョン社（カリフォルニア州サンノゼ、ボブ・オマリー会長兼CEO）は二月十一日、米国マイクロソフト社（MS）とソニー・コンピューターエンタテインメント社（SEC）を相手どって、連邦地裁に特許侵害訴訟を起こした。訴えられた側はコメントを出す段階にないとしている。

イマージョン社は九三年設立の触覚フィードバック技術開発会社。訴えによると、MS社「Xbox」、SEC「PS」と「PS2」により両社はイマージョン社が持つ触覚技術の特許を侵害したとしている。

触覚技術というのは例えばパソコンで画面と、マウスやジョイスティックのような入力装置を使って触覚感覚で操作できるようにする技術だとされている。同社はコンピューターやエンタテイメント、医学シミュレーション、自動車などの産業でこうした触覚技術を開発し、ライセンスを与えてきた。こうした特許技術をイマージョン社グループは百五十件以上持つとされている（申請中の特許は二百件以上）。

イマージョン社の特許技術は最近家庭用TVゲーム関係にも拡大してきており、すでに四十種もの触覚技術型の操作盤など周辺機器メーカーにライセンスしている。しかしMS社とSCEは「Xbox」や「PS」、「PS2」の周辺機器とそれに関係するソフトウェアにより特許を侵害している、とのこと。「これまで両社との話合いによる解決を図ったが、知的所有権を守るため訴訟に踏み切った」と、オマリー会長は説明している。

話題のマシン

スポーツゲーム「バーチャアスリート」

陸上競技6種目

セガ社メダルゲーム機「お祈り大明神」も

㈱セガ（本社東京、佐藤秀樹社長）から、CG陸上競技ゲーム「バーチャアスリート」が三月上旬、また多人数用メダルプッシャーゲーム機「お祈り大明神」が三月下旬発売となる。

「バーチャアスリート」は六種目の競技に挑戦するスポーツゲームで、「DC」用ソフトをもとに「ナオミ」用としてリニューアルしたもの。子会社のヒットメーカー開発。

八方向レバーと三つのボタンを操作する。ボタンは左と右がキャラを走らせるランボタンで、連打するとパワーゲージが上がる。中央はアクションボタンで跳ぶタイミングや投げる角度などを決める。十人の選手キャラから選択。各キャラに得意の競技が二種目ずつ設定されている。

競技種目は①百㍍走、②走り幅跳び、③走り高跳び、④百十㍍ハードル、⑤砲丸投げ、⑥槍投げがあり、うち①と④は一回、残り四種目は三回挑戦する。走る種目はボタン連打と跳ぶ時のタイミング、砲丸投げと槍投げはレバー操作とともに、パワーゲージの上昇度に合わせたボタン操作などを行なう。各種目に設定されたクリアラインを越えれば次の種目へと進む。コンティニュープレイの場合はクリアラインが少し引き下げられる。

四人まで同時プレイができ、途中参加も可能。GD－ROMソフトとドライブユニットなどとのセットでOP価格十四万八千円。

バーチャアスリート

「お祈り大明神」は神社をモチーフにしたもので、中央に大きなちょうちん、その左右に風神と雷神の像があり、周囲に十のプッシャーフィールドを配置したもので、各フィールドは二人でプレイできる。

投入メダルがフィールド上部のチャッカーを通過すると、正面のTV画面上でスロットが回転して止まる。その結果によりプレイ中にたまっていたちょうちん内のメダル（最高二千枚）が落下するジャックポット、トレイにたまったメダル（最高百枚）が落下する大当たり、占いの絵柄で止まって出た〝点取り占い〟の点数分のメダルを落とす小当たりなどのフィーチャーがある。

ジャックポットのチャンスでリーチ画面になると、手前に吊り下げられた太い〝鈴ひも〟を振ると確率が上がる。また全プレイヤーの画面に〝ヒモフリちゃんす〟の表示が出た時、一定時間内に最も数多く振ったプレイヤーのフィールドに大量のメダルが落とされる。標準価格一千万円。

お祈り大明神

クレーン「ワイワイクリッパー」

アーム幅55センチで

ナムコからシール機「美肌惑星」も

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から、新タイプの二人用クレーン機「ワイワイクリッパー」が三月上旬発売となる。また日立ソフトウェアエンジニアリングと共同開発したシール機「美肌惑星」が二月上旬発売となった。

「ワイワイクリッパー」は幅五十五㌢までの大型景品が扱えるもので、アームの幅をプレイヤーが操作できるのが特徴。

アームは二本で長いバーの下部の左右に取り付けられており、それぞれ先端に爪がある。プレイヤーは三つのボタンを使用し、バーを奥へ移動させた後、景品の大きさに合わせて左と右のアームを別々に中央へスライドさせる。後は自動的に景品をつかみ、手前の落とし口へ落とす。

ワイワイクリッパー

景品の台のパーテーションを手前へ傾斜（五段階）させることができ、この場合プレイヤーは景品をつかみ上げなくても、挟んだ状態で手前へ引きずり出すというプレイもできる。

景品はさまざまな大きさのものが使用でき、景品に合わせてアームのつかむ力、アームのスライドする幅（九段階）、爪の形状（四種類用意）の変更によって難易度を調整する。また正面と側面にドアがあり、状況に合わせて景品の補充ができる。価格百二万五千円。

「美肌惑星」はプロカメラマンが露出やライティングをプロデュースし、肌が美しく撮れることにこだわったもの。

タッチペン操作でまず背景を選ぶ。背景はキラキラ光る模様で青、黄、緑、ピンクの四色があり、二－三色の組み合わせを含め計十二種類用意。アップか全身かを選ぶが、それによりストロボの強さが変わる。

撮影後水玉模様などの落書きペンや動物、フルーツなどのスタンプが使える。

印刷中、撮影した写真から選んだポーズによる心理診断があり、コメントやアドバイスが表示される。標準プレイ料金は一回四百円。OP価格百五十八万円。

美肌惑星

話題のマシン

エイブルのプライズゲーム

コンベア方式に

「スパイラルチャンス」ベルト版

㈱エイブルコーポレーション（本社東京、熊谷俊範社長）から、プライズゲーム機「スパイラルチャンス・ベルトバージョン」が三月上旬発売となる。

これはスマートボールタイプで、前作での景品を吊り下げたスパイラルの部分を、菓子類を乗せたベルトコンベア式に変えたもの。基本的な遊び方は同じだが、使用景品を子ども向けにしSCロケ用とした。

プレイフィールドに三枚羽根が回転する風車形ターゲットが四つ並び、手前にそれぞれに対応したベルトコンベアが四本ある。ボールがターゲットを通過すると羽根が回り、左回転でベルトコンベアが手前へ少し前進、右回転で後退する。前進した時、上に乗せた菓子類が手前に落ちればそのまま払い出される。

景品は菓子類のほかキーホルダーなどの小物が使用できる。ベルトコンベアが一回に前進する距離や景品を乗せる量で払い出し量を調整する。OP価格四十八万八千円。

スパイラルチャンス・ベルトバージョン

タイトーから「上海－三国牌闘儀」

牌パズルで合戦

「ハードパンチャーはじめの一歩 2」も

㈱タイトー（本社東京、西垣保男社長）から、「Gネット」のパズルゲーム「上海－三国牌闘儀」が二月五日、またパンチングゲームのバージョンアップ版「ハードパンチャーはじめの一歩２」が二月下旬発売となった。

上海－三国牌闘儀

「上海－三国牌闘儀」は、サン電子の従来ゲーム「上海クラシック」三作に童開発の新モードを加え、童が「Gネット」ソフトとして完成させたもので、計五つのモードから選んでプレイする。

新モードは、三国志をモチーフに敵兵に見立てた牌を取り除きながら敵をやっつけていき、残り制限時間をプレイヤーの兵力に換算して勝敗を決めるという「三国志モード」、手詰まりになって先へ進める「上海改・崑崙モード」、初級、中級、上級ステージのクリアタイムで実力を評価する「段位認定モード」を追加。

このほか「上海クラシック」三作から牌の配列を自由に選択できるようにした「クラシックモード」、スピードだけでなく特定の牌にボーナスを付け戦略的要素を加えた「対戦モード」があり、幅広い層のプレイヤーが楽しめるようになった。

ゲームカードOP価格十三万円、マザーボードとゲームカードのセットはOP価格二十五万五千円。

「ハードパンチャーはじめの一歩２」は同名ボクシング漫画のキャラを採用したもの。前作に新キャラ五人を加え次々と相手キャラに挑戦していくという設定になり、サブタイトルを「王者への挑戦」としている。また四人まで対戦できるようになった。

キャラにそれぞれパンチ力が設定され、その設定以上のパンチ力を出さないとKOできない。備え付けのグローブをはめてパッドを三回倒し、うち一回でも設定を上回ればKOしたことになり、次の相手に挑戦する。計七人（七戦）に勝てば全日本王者となる。

四人までの対戦モードでは、終了後にそれぞれの力量と順位が棒グラフで表示される。パンチ力によるインターネットランキングは前作から継続している。

完成品OP価格九十九万円、前作からの改造キットはOP価格十五万八千円。

ハードパンチャーはじめの一歩 2

新機能採用シール機

切り抜いて合成

オムロン「らくパラショット」

オムロン㈱（本社京都、立石義雄社長）から、シール機「らくパラショット」が二月二十日発売となった。

これは落書きやカメラ操作などに新しい機能を採用したもの。

落書きは撮影後、キャビネットの後部に回って行なう。客の回転効率を上げるため、落書きするモニターは二台設置されている。多彩なマークや絵柄から選べるほか、撮影した写真の顔など一部を切り抜いて縮小し、好きな所に何カ所でも貼り付けることができる〝マジックスタンプ〟機能が大きな特徴。三回撮影しうち一枚の切り抜き部分を他の二枚に貼り付けることもできる。

デジカメ（四百三十万画素）とストロボがセットでアームに設置され、アームを動かして高さ（上下移動）と角度（上下左右へ百八十度回転）を自由に調節できる。OP価格百五十八万円。

らくパラショット

MARCH 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■TVゲーム機 ― ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	バーチャファイター 4（セガ社 Naomi 2） Virtua Fighter 4 (Sega)	7.58
2	2	機動戦士ガンダム 連邦VSジオンDX（カプコン／バンプレスト Naomi） Mobile Suit Gundam DX (Capcom/Banpresto)	6.24
3	5	パワースマッシュ 2（セガ社 Naomi） Virtua Tennis 2 (Sega)	6.00
4	6	ザ・キング・オブ・ファイターズ2001（イオリス／サンAM ネオジオ） The King of Fighters 2001 (Eolith/Brezza Soft)	5.83
5	4	機動戦士ガンダム 連邦VSジオン（カプコン／バンプレスト Naomi） Mobile Suit Gundam (Capcom/Banpresto)	5.75
6	8	バーチャストライカー 3（セガ社 Naomi） Virtua Striker 3 (Sega)	5.39
7	11	鉄拳 4（ナムコ） Tekken 4 (Namco)	5.20
8	9	カプコン VS SNK 2（カプコン Naomi） Capcom vs. SNK 2 (Capcom)	5.18
9	7	ことばのパズルもじぴったん（ナムコ） Word Puzzle* (Namco)	5.00
10	10	斑鳩（トレジャー／セガ社 Naomi） Ikaruga (Toreasure/Sega)	4.54
11	15	対戦ホットギミック 3（彩京） Mahjong Hot Gimmick 3* (Psikyo)	4.50
12	26	ハイパービシバシチャンプ（コナミ） Hyper Bishi Bashi Champ (Konami)	4.43
13	17	対戦ホットギミック 快楽天（彩京） Mahjong Hot Gimmick "Kairakuten"* (Psikyo)	4.42
14	13	すくすく犬福（ビデオシステム） Quiz Lucky Dog* (Video System)	4.40
15	12	テトリス（セガ社） Tetris (Sega)	4.30
16	22	上海・昇龍再臨（タイトーGネット） Shanghai Climbing Dragon (Taito)	4.29
17	19	ホットギミックインテグラル（彩京） Mahjong Hot Gimmick Integral* (Psikyo)	4.28
18	18	ギルティギア X（サミー Naomi） Guilty Gear X (Sammy)	4.23
19	21	スーパーメジャーリーグ（セガ社 Naomi） World Series Baseball (Sega)	4.08
20	20	ミスタードリラー グレート（ナムコ） Mr. Driller Great (Namco)	4.07
21	16	式神の城（アルファシステム／タイトーGネット） Shikigami's Castle (Alfasystem/Taito)	4.03
22	45	マーヴル VS カプコン 2（カプコン Naomi） Marvel vs. Capcom 2 (Capcom)	4.00
23	14	ストリートファイター Ⅲサードストライク（カプコン） Street Fighter Ⅲ 3rd Strike (Capcom)	3.91
24	33	スーパーワールドスタジアム 2001（ナムコ） Super World Stadium 2001 (Namco)	3.83
25	3	兎・野生の闘牌（童／タイトー Gネット） Rabbit* (Warashi/Taito)	3.80

■完成品タイプのTVゲーム機 (DEDICATED VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	太鼓の達人 2（ナムコ） Taiko no Tatujin 2 (Namco)	8.28
2	4	ダービーオーナーズクラブ Ⅱ（セガ社） Derby Owners Club Ⅱ (Sega)	7.32
3	2	ルパン三世・ザ・シューティング（セガ社） Lupin Ⅲ - The Shooting (Sega)	7.24
4	6	ビートマニアⅡDXシックススタイル（コナミ） Beat Mania Ⅱ DX 6th Style (Konami)	7.00
5	3	湾岸ミッドナイト（ナムコ） Wangan Midnight (Namco)	6.77
6	7	ドラムマニア・フィフスミックス（コナミ） Drum Mania 5th Mix (Konami)	6.54
7	5	犬のおさんぽ（セガ社） Walk The Dog (Sega)	6.44
8	9	ポップンミュージック 7（コナミ） Pop'n Music 7 (Konami)	6.31
9	8	ザ・警察官 2（コナミ） Police 911 2 [Police 24/7 2] (Konami)	6.27
10	11	スリルドライブ 2（2P／SD／DX）（コナミ） Thrill Drive 2 (2P/SD/DX) (Konami)	6.00
11	10	タイムクライシス 2（SD／DX／S）（ナムコ） Time Crisis 2 (SD/DX/S) (Namco)	5.53
12	13	バトルギア 2（タイトー） Battle Gear 2 (Taito)	5.33
13	12	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 2（DX／UP）（セガ社） The House of The Dead 2 (DX/UP) (Sega)	5.09
14	14	ギターフリークス・シックススミックス（コナミ） Guitar Freaks 6th Mix (Konami)	5.00
15	15	ラ・キーボードゥ（セガ社） La Keyboard (Sega)	4.84
16	17	シャカっとタンバリン！（セガ社） Syakatto-Tambourine (Sega)	4.73
17	18	ヴァンパイアナイト（SD／DX）（ナムコ） Vampire Night (SD/DX) (Namco)	4.67
18	16	DDR MAX（コナミ） DDR MAX (Konami)	4.64

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	衝撃美写（日立ソフトウェアエンジニアリング／セガ社） Shogekibisya (Hitachi Software Engineering/Sega)	9.27
2	2	やまとなでしこ（アトラス） Yamatonadeshiko (Atlus)	8.93
3	3	劇的美写（日立ソフトウェアエンジニアリング／セガ社） Gekitekibisya (Hitachi Software Engineering/Sega)	8.92
4	5	シャイニーショット（オムロン） Shiny Shot (Omron)	8.08
5	4	天使のステージ（イーキューリンク／辰巳） Angel Stage (Tatumi)	7.77
6	6	ぱれっと（イーキューリンク／IMS） Palette (IMS)	7.73
7	8	チャオッピ！（オムロン） Chaopi (Omron)	7.53

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.388

有田佐市

Ludus Tonalis〈34〉

吉田秀和の〈LP三百選〉でも具体的な音楽としては一番はじめにグレゴリオ聖歌をあげている。

だが同じ著者の昭和二十八年一月三十日発行、創元社版の〈音楽の世界〉では、クープランのクラブサン組曲がいっとう古い曲としてあげられていて、しかもこの曲のレコードの掲載はなく、レコードの方はバッハからはじまっている。

どうやら、記憶を辿ってゆくと、当時、あらえびすの本や、堀内敬三の〈音楽の泉〉、岩波新書の山根銀二の本、音楽の友社のLPの紹介本などなど戦後かなり後の時代までグレゴリオ聖歌をとりあげた本はなかったようだ。

その頃にはわが国ではまだキリスト教の音楽といえば賛美歌を指していた。

そういう状況ではあったが、何となくグレゴリオ聖歌が気がかりでVOXの安いLPで二、三枚購入したのが、私のグレゴリオ聖歌詣でのはじまりである。気がつくと戦後すぐの音楽に関するかなりの本が見当らない。

神戸大地震でその後の生活ががらりと変るということがなければ、多分私は依然として本だけの生活を続けていたはずなのだが、大地震後大量の本を家の中に置くことに危険を感じるようになり、本を処分した。家の破損部分を修復するのにも本を置いたままでは工事をすすめることが出来なかった。

ついでにいえば、大地震後六年間で私が住んでいる街の大部分は旧い家を壊してその後に建てられた新築の家が並んで、街の家並がすっかり変ってしまった。結局倒壊は免れたのだが、ダメージは相当酷かったのだ。

〈LP三百選〉では、以前に触れたように斉藤十一がつよく意識されていて、吉田秀和はえらく高踏ぶってしまっているのが残念であり、そこまでいわなくてもとおもうところが多々ある。特に〈音楽の世界〉とくらべてみるとそうだ。

ただこれも前に触れたように、大筋のスケッチは文句なく秀れていて、吉田秀和の編集者のような感覚はとてもバランスがよくて当にしても間違いはない。

音楽史の本筋とその周囲の情況については、数冊の本の引用からなっている。どの引用も、もとの本を読んでみると、その本の肝腎要の箇所から手際よくなされていることが分る。

学術書ではないので巻末に参考にした文献を一括してあげるようなことはなされていないのだが、引用がなされている文献をざっと拾っておくと

○ハーバート・リード
『彫刻の芸術』（宇佐見英治訳）
○クルト・ザックス
『古代世界における音楽のおこり』（皆川達夫・柿木吾郎訳）
○パウル・ヒンデミット
『作曲家の世界』（佐藤浩訳）
○アインシュタイン
『音楽史』（大宮・皆川・平島・寺西訳）
○フーゴー・ライヒテントリット
『音楽の歴史と思想』（服部幸三訳）
○ゲーテ
『ドイツの建築について』
○ベディエ、アザール共編
『フランス文学史』（辰野隆、鈴木信太郎監修邦訳）
○シュトゥッケンシュミット
『現代音楽の創造者たち』（吉田秀和訳）

音楽史全般にわたってはアインシュタインとライヒテントリットからの引用、現代音楽についてはシュトゥッケンシュミットからの引用で各当時の音楽の流れが紹介されている。

特にライヒテントリットについては、実に多くの引用がなされていて、吉田秀和も気がひけたのか、「LP三百選」の文中に、——私がこの原稿で、今までさんざん世話になってきたライヒテントリット——という一文が出てくるぐらいのものである。

ただ〈引用〉というのは宮川淳がいってたように——二十世紀のもっとも重要な方法的原理である——

引用の話は、レヴィ=ストロースが神話的思考を説明するのに用いたブリコラージュの比喩からはじまる。

元来ブリコラージュとは《自宅でちょっとした手仕事により設備を整えたり、修繕をすること》だが、レヴィ=ストロースのブリコラージュをジェラール・ジュネットはつぎのように敷衍している。

〈ブリコラージュのルールは《つねにあり合わせの手段でアレンジされること》であり……分析〈構成されたさまざまな全体から雑多な要素をひき出す〉と綜合（これらの異質な要素から出発して、ひとつの新しい全体を構成する、この新しい全体の中では、極端な場合には再使用された諸要素のどれひとつとしてそのもとの機能を見出さない）の二重の操作によって、わざわざ作り出すことを節約する〉

それはよく分るのだが私たち凡人のなす引用の域はなかなかそこまでには及ばない。吉田秀和の場合でも。

引用に関する考察では夭逝した宮川淳著『引用の織物』が精緻をきわめている。その中から特に好きなところを今でも年に数度は眺めている。

——なぜ引用なのか。引用について考えること、それは読むことについて考えはじめることだ。読むとはアルケー、一なる全体、《本》へ送りとどけられることではない。それは逆に還元不能な複数性、くりかえしと差異について考えることだろう——

多分そういう差異を拾いあつめ続け、それが集積されてゆくところに、自己のメタモルフォーゼ、またその都度の自分の存在が確かめられてゆくのだ。

——本の存在理由は、そこに閉じ込められた意味の亡霊にではなく、本の空間にあるべきではないだろうか。鳥の羽のように折りたたまれ、本を開くことによって象徴的にくりひろげられる空間……そのとき、憑きまとう意味の亡霊から解き放されて、すでに別の軽やかな意味作用へ、あの「ほとんど振動性の消滅」へと向ってすべりはじめるのでないならば、ここに拾い集められたこれらの過去の断片にとって、本とは苦痛以外のものではないだろう——

Amusement Videos Shown At AOU Expo

The number of trade people who visited the AOU Amusement Expo '02 (February 22-23, Makuhari Messe, Chiba) was 10,695, down 8.4% from the preceding year, and the number of ordinary players was 3,778, down 31.0%. This made a total of 14,473, down 15.6%. These promptly announced figures from the secretariat of the Amusement Operator Union (AOU), do not include members of the press.

Despite the decrease in visitor numbers, many new video games were unveiled at AOU Expo '02. Sega introduced the most new videos, including the gun game "Maze of the Kings", the drive game "King of Route 66", the surfing game "Soul Surfing", the keyboard game "Lupin III - Key Board", and the multi-player football game "Champion Football - Serie A 2001-2002". It also introduced Ecole Software's puzzle game "Chocolate Marker".

Together with the promising fighting video "Soul Caliber II" as its main offering, Namco introduced "Mazan - Flash of the Blade" using a movement sensor, the gun game "Alien Sniper", the puzzle game "Panicle Panecle", and the Japanese "Pro Baseball 2002". It also exhibited Namco America's "Turret Tower".

Konami introduced the drive game "XTrial Racing", key board game "Dog Station", and three movement sensor games, "Nice Smash", "Mocap Golf" and "Perfect Pool". The company also exhibited new music videos.

Taito exhibited the ping pong game "Raizin Ping Pong". This game also uses a movement sensor. Additionally, it showed a new "Shanghai" video.

Sammy exhibited Arc System's fighting game "Guilty Gear XX". Able unveiled "Metal Slug 4" which is new NEO·GEO game software. Developed by Noise Factory and manufactured by Mega in Korea, "Metal Slug 4" is sold by Sun Amusement in Japan, and exported to countries other than Korea and Japan by Brezza Soft. Additionally, Yubis introduced the shooting game "G Stream 2020" manufactured by Oriental Soft.

Gaming type videos, called "medal game" in Japan, are gradually increasing, while amusement type videos are decreasing. This tendency is also true for electromechanical games, and roulette games and slot machines for children are becoming more common. The only other exhibits are prize games and kiddie rides.

Taito's "Raizin Ping Pong"

Namco, Sega To Develop "Triforce"

The three companies – Namco Ltd., Tokyo, Sega Corp., Tokyo, and Nintendo Co., Ltd., Kyoto – announced on February 18 that they will jointly develop the coin-op CG board "Triforce" using the main board of Nintendo's home video game "Game Cube". Since deciding to tie up in various aspects of the coin-op amusement business in September 2001, Namco and Sega have taken concrete steps to develop the next generation CG board.

The built-in 128-bit CG board in the "Game Cube" is intended to make game software development easy. Other existing coin-op CG boards are "Naomi" based on Sega's "Dream Cast", and "System 246" based on SCE's "Play Station 2". The three companies explain that the aim of "Triforce" is to make it easier for developers other than Namco and Sega to participate.

"Triforce" itself is scheduled to be completed within this year, but the price is not fixed yet. The concept and the quality of images were introduced at both Namco and Sega booths at the recent AOU Expo '02. As a result, it is likely that companies such as Capcom and Taito will be able to produce CG-based games more readily than before.

Incidentally, Nintendo has no plan to convert game software for "Game Cube" for coin-op. They merely intend to extend cooperation for the stability and expansion of the coin-op amusement market.

Game Machine
Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
Yachiyo Bldg., 2-2-1, Nakazaki-Nishi, Kita-ku, Osaka, 530-0015 Japan
faxphone (81) 6-6314-3821
Email: editor@ampress.co.jp
Web site: http://www.ampress. co.jp/

Konami Revises Forecast Down

Konami Corp., Tokyo, announced operating results for the third quarter ended December 2001, and revised its forecast of fiscal year results downward again. It is quite rare for companies listed on the stock exchange in Japan to report quarterly results. However, since the game card "Yugio" is becoming less popular, Konami's business performance is beginning to lose its luster.

Konami reported third quarter consolidated revenue of ¥72,883 million, up 31.8%, and net income of ¥8,080 million, down 4.4%. These represent the consolidated results for a total of 36 Konami subsidiaries.

A breakdown of revenue shows that coin-op amusement games accounted for ¥1,627 million, down 63.6%, gaming machines ¥4,719 million, up 105.7%, pachinko devices ¥4,306 million, up 73.0%, home videos ¥39,379 million, up 87.4%, game cards ¥7,573 million, down 67.7%, health entertainment ¥14,482 million (new business) and Others ¥795 million, down 49.9%.

A breakdown of operating income shows that coin-op amusement games accounted for ¥300 million, down 81.6%, gaming machines ¥988 million, up 1,460%, pachinko devices ¥1,134 million, up 137.2%, home videos ¥10,839 million, up 133.8%, game cards ¥2,134 million, down 81.8%, health entertainment ¥545 million. However, Others incurred an operating loss of ¥160 million.

The post-revision forecast of consolidated revenue for the fiscal year ending March 2002 is ¥220,000 million and net income is ¥13,500 million.

Konami previously forecast ¥233,000 million in revenue and ¥17,500 million in final net income in August 2002. Konami attributes the revision to the delayed release of "Yugio" in the USA.

Konami Sport Purchases DOSC

Konami's subsidiary, Konami Sport, announced on February 12 that they will take over Daiei Olympic Sport Club (DOSC), a subsidiary of the major retail store chain Daiei. Konami Sport agreed with Daiei to acquire 82.1% of DOSC's stocks for about ¥3,500 million on February 27.

DOSC is a fitness business company established in October 1970, operating 63 fitness clubs (of which 23 are situated adjacent to Daiei stores). However, along with the deterioration in Daiei's financial results, DOSC's performance has also remained sluggish. After acquiring DOSC, Konami Sport will be renamed Konami Olympic Sport Club and the two companies will merge in April.

While making a profit on the stock sale, Daiei can also divest itself of around ¥6,200 million worth of DOSC loans. Konami Sport can expand their business scale by increasing its number of chain stores.

Sun Denshi Goes Public

Sun Denshi Co., Ltd., Konan, Aichi, will list its stocks on the JASDAQ market from March 19. The company started in the electronic device business in 1971 and entered coin-op business in 1978. It also began developing home video game software in 1985. Its "SunSoft" brand is well known. However, it has exited the coin-op video games business in recent years to concentrate on manufacturing devices for PCs and computer system for pachinko parlors.

インターネットランキングに対応　http://www.taito.co.jp/gm/ippo/　©森川ジョージ／講談社・バップ・NTV